DES ACCROCS DANS LA CAPE

Scénario original **Antoine Bauza**
Adaptation : **Daemonkarl**
Relecture : **Syryatsu**

SYNOPSIS

Ce scénario, à l'origine conçu pour Château Falkenstein[1], a été adapté par mes soins pour **7th SEA**. L'histoire débute sur un duel d'escrime opposant deux maîtres d'armes ayant, chacun, mis en jeu leur propre lame. Ces deux dernières sont des chefs œuvres d'artisanat qui attireront bien des convoitises… Naturellement, les choses ne vont pas se passer en douceur, ce qui donnera, aux PJs, l'occasion d'intervenir.

PREAMBULE

Le scénario peut se dérouler dans n'importe quelles nations de Théah, bien que la Vodacce, la Castille, la Montaigne ou même l'Ussura soient tout indiqués ; à contrario l'Archipel de Minuit, le Croissant ou la Cathay sont plutôt des choix improbables…

Bref, s'il n'est pas impensable que vos PJs se trouvent en Ussura, je vous conseille cette destination pour un dépaysement total à la cour de ~~Saint-Pétersbourg~~, pardon *Pavtlow*. À vous d'adapter certains noms pour cadrer avec le pays sélectionné.

À la question, *« comment introduire mes PJs ? »* ; Je réponds : *« comme vous voulez »*. Les possibilités en type de groupe sont tellement vastes qu'il serait difficile de trouver une intro commune à tous les groupes. Je vous laisse donc la charge de cette tâche mais donnerai quelques pistes, un peu plus loin…

Pour finir, contrairement à ma précédente adaptation pour 7th Sea[2], je suis resté ici très proche du scénario original. Cependant, histoire de faire une différence entre les versions, j'ai changé le titre qui à l'origine était *« De capes et d'accrocs »* en inversant simplement l'ordre des mots (pour garder la filiation).

LES PROTAGONISTES

Gustave Ramuz

Maître d'arme loyal et père inquiet.

Le maître d'arme d'origine castilliane a pour principe de ne jamais refuser un duel. *Emeraldas* n'a pas de valeur sentimentale pour lui, il a donc accepté de mettre la lame en jeu, même si la demande de son adversaire lui a paru curieuse.

Juana Éléonore Ramuz

Escrimeuse talentueuse et intrépide.

Juana est une très jolie femme de 28 ans, un peu plus grande et plus musclée que la moyenne. Elle a les cheveux roux et coupés courts pour pratiquer l'escrime. Impulsive et fougueuse, Juana est une femme qui dit tout haut ce que les autres pensent tout bas, ce qui lui vaut souvent des remarques acerbes des gens qui la côtoient. Elle a appris l'escrime sous la tutelle de son père et c'est aujourd'hui une bretteuse confirmée. Sa mère est décédée alors qu'elle était âgée de 13 ans. Même si ses traits et ses attitudes le dissimulent, son cœur en souffre encore. Fière, elle cherche à prouver son talent et sa maturité à un père déboussolé qui ne parvient pas à la comprendre.

---

1 Scénario ici

2 Le chant des Loups, *ici*

Pierro Grabini

Maître d'arme vodacci, victime des manigances de Forkel.

Talentueux et quelque peu imbu de lui-même, Pierro Grabini est une étoile montante de l'escrime vodacci. Pratiquant depuis son plus jeune âge, il a aujourd'hui dépassé la plupart de ses maîtres, triomphant sur eux dans des duels officiels. C'est un homme de taille moyenne, aux cheveux bruns, rasé de près. Il est courtois, calme et légèrement évaporé. Il a été manipulé par Forkel pour provoquer Gustave Ramuz en duel en lui demandant de mettre en jeu *Emeraldas* et *Fedeltà*. À noter qu'Emeraldas ne l'intéresse pas, seule sa victoire contre le grand maître compte.

Baptiste Emmanuel Forkel

Collectionneur et occultiste eisenör.

Forkel est un homme grand et sec au teint blafard. De petits yeux sombres et un nez aquilin le font ressembler à un vautour. Il est âgé d'une cinquantaine d'années. Précisons également que son sens de l'humour ne connaît qu'un seul amateur : lui-même. Il désire s'approprier *Emeraldas* à l'issue du duel entre Ramuz et Grabini. Son plan est simple : aider le vodacci à gagner puis le déposséder de l'Artefact. Il est bien sûr possible de remplacer Forkel, par le grand méchant de votre campagne qui j'en suis sûr, trouvera une utilité à l'artefact syrneth !

Marcus Filippi

Criminel et Latin-lover.

Marcus Filippi est un homme d'une quarantaine d'années au charme tout vodacci. Un faciès avenant, le front large, les yeux bleus et les dents blanches, il n'en est pas moins un délinquant accompli. Auteur de multiples cambriolages, de vols à main armée et d'extorsion de fonds, Filippi est bien connu des services du Guet. Il veut profiter du duel pour s'approprier la récompense dont il pense pouvoir tirer un bon prix. Dans le civil, il travaille pour un théâtre de la ville où il sert d'accessoiriste et d'artificier, mais ses talents dans le maniement de la poudre ne lui servent pas seulement à émerveiller le public…

LES ARMES

Emeraldas

Emeraldas est une épée d'escrime, forgée en Castille selon la tradition Soldano, en 1452. Elle est l'œuvre du forgeron ***Antonio Ramirez***, lequel associa la pureté de l'acier à l'éclat de l'émeraude. Mais ce dernier, par un concours de circonstances, a utilisé un objet Syrneth en sa possession. Souhaitant apporter un design particulier à son arme, il assembla l'Artefact à la garde pour finaliser son œuvre. Mais il s'est passé quelque chose d'étrange, une fois enchâssé dans la garde, de fins capillaires se sont enchevêtré dans la lame et l'émeraude du pommeau. L'artefact en question renferme de l'*aether*[3] qui au contact de l'émeraude est devenu vert. Ce fluide traverse toute l'arme et affleure sur la lame, lui donnant une légère teinte verdoyante, mais surtout, rendant la lame indestructible. Le seul moyen de la détruire serait d'extraire l'artefact syrneth qui sert de garde ; mais cela détruirait complètement l'arme sur l'instant. De plus, les attaques contre le Dracheneisen se déroulent comme un combat standard.

L'épée fut achetée au forgeron par un noble castillian, puis volée. Elle est réapparue au XVI^{ème} siècle entre les mains d'un collectionneur montaginois, puis fut offerte au maître d'arme ***Guillaume de Tournenvret*** pour finalement devenir la propriété de ***Ferdinand Ramuz***, grand-père de **Gustave Ramuz**.

Fedeltà

Contrairement à Emeraldas, Fedeltà ne renferme aucun secret de fabrication surnaturel, mais elle n'en reste pas moins un magnifique objet fabriqué par un maitre-forgeron. Si elle n'étincelle pas de mille feux comme Emeraldas, son créateur a souhaité qu'elle *« resplendisse dans la sobriété »*. Ainsi, à quelques pas elle semble sobre dans des teintes mates, mais de près il est possible de voir tout le travail de détails de décorations, de gravures et de jeux de

[3] L'*aether* indique qu'il s'agit d'un artefact Sétine.

teintes. Ces gravures florales (à des lieues de son utilisation morbide) enluminent la garde et la lame par leur discrète luxuriance.

L'épée a été forgée en 1511 par ***Uwe Hollstein*** un eisenör expatrié en Vodacce. Cette arme porte d'ailleurs des caractéristiques propres aux 2 nations selon la tradition de forge des terres Heilgrund et Falisci. Elle fut commanditée par ***Leon Scagnonni*** un baron vassal des **Falisci**. Elle resta dans sa famille très longtemps avant d'être perdue dans un pari il y a 49 ans par ***Alessandro Scagnonni***. Elle changea de maître 3 fois avant de tomber entre les mains de ***Valeria Mastacaldi*** la mentor de **Pierro Grabini.** Ce dernier a obtenu la lame lors d'un duel contre son ancien maître.

PROLOGUE

Forkel est à la recherche d'*Emeraldas* depuis une dizaine d'années. Il a découvert dans un ancien écrit que l'épée présenterait une propriété étrange, la luminescence verte, qui semble avoir pour origine un objet syrneth camouflé dans l'objet. Sa persévérance porta enfin ses fruits quand il localisa l'Artefact, entre les mains de **Gustave Ramuz**. Plutôt que de lui voler l'objet et risquer de s'attirer des ennuis, il préféra la récupérer en utilisant la ruse et l'escroquerie. C'est ainsi qu'il manipula le jeune maitre d'arme vodacci pour que ce dernier lance un duel au maître Ramuz et mettent leur lame en gage.

De son coté, **Marcus Filippi**, découvrant l'annonce du duel et surtout l'enjeu de ce dernier, dans la presse, vit immédiatement qu'un bon coup était à jouer et échafauda un plan pour voler les armes des maîtres…

Remarques : il peut être intéressant de loger tout ce petit monde (plus d'autres PNJs *« importants »* présent lors du duel public, au même hôtel. Dans tous les cas Forkel et ses sbires occupent une chambre voisine de celle de Gustave Ramuz (afin de maintenir l'influence qu'il a sur lui).

Par ailleurs, afin d'introduire une nouvelle magie, il est même possible de faire de Forkel un sorcier *Mente*[4]. Ce dernier manipulant magiquement Grabini.

Remarque Bis : Comme dit en préambule, l'histoire se déroule dans la grande ville de votre choix !

Quelques mots de plus sur l'implication des joueurs

Comme dit plus haut, vous avez la charge d'introduire et d'impliquer les personnages en fonction de leurs motivations. Pour vous aider dans la tâche, voici quelques pistes :

Les personnages sont conviés au duel, ils font partie de la longue liste d'invités dont certains de marque, peut-être en tant que journaliste, membre d'un club d'escrime, habitué des réceptions mondaines,…

Les personnages peuvent aussi se trouver en ville pour une autre raison et découvrir l'annonce du duel dans la presse locale. Comme la rencontre se déroule dans les jardins de la ville, il est possible d'y assister sans y être convié (mais dans ce cas, il ne faut pas espérer avoir un siège au premier rang).

Les joueurs sont là pour s'emparer des armes (pour eux ou un client) et se feront devancer par **Filippi.** Effectivement, dans cette option, cela fait beaucoup de personnes convoitant les armes, mais cela peut occasionner de nombreuses scènes cocasses.

Enfin, il pourrait être intéressant que l'un d'entre eux soit un proche de la famille Ramuz : ami / élève/ amant,…

---

[4] Voir l'ebook *« Derrière le voile »* ici

ACTE PREMIER

Où les personnages sont invités à un duel dans un endroit sublime

Par une belle matinée ensoleillée, les rues sont pleines de promeneurs ; dans les jardins, les fortes senteurs printanières ou automnales sont un pur ravissement olfactif. Une brise légère apaise les esprits. Toutes les conditions semblent réunies pour une journée placée sous le signe de la sérénité et de la joie de vivre...

Le duel est une véritable réception en plein air, au cœur du parc de la ville (ou jardin d'un noble…). Les festivités débutent à 10 heures; le duel proprement dit à 15 heures. Un grand buffet est prévu (avec quelques spécialités locales) et un orchestre dispose d'une petite scène en bois où se produire.

Les écoles d'escrime de la ville font des démonstrations de 11 heures à 13 heures. Un des instructeurs proposera à l'assistance de venir se mesurer à un de ses élèves. Cela peut consister une bonne occasion de se faire remarquer, si l'un de vos joueurs est tenté par l'aventure.

Les récompenses sont présentées à 12 heures par **Fleurys « Pointe-d'acier »**, représentant local de la Guilde des Spadassins (attention si vous jouez en Vodacce, la guilde des spadassins, rattachée à Ligue Vendel, n'a pas de pied-à-terre… Il existe bien sûr une variante vodacci de la guilde des spadassins). Les deux armes font sensation dans le public. Pointe-d'acier raconte brièvement leur histoire (mais pas la présence de l'artefact Syrneth. Il n'est, d'ailleurs, certainement pas au courant), mais l'historique passionne bien moins la foule que l'esthétique.

Laissez aux personnages le temps de parcourir les magnifiques jardins et de faire connaissance avec quelques figures locales. Quelques Personnages Non Joueurs sont présentés ci-dessous, mais vous pouvez en profiter pour placer quelques unes de vos « têtes préférées[5] » ou peut-être orchestrer une rencontre avec un personnage qui aura son importance dans un scénario à venir.

Remarque : les jardins sont immenses : toute leur surface n'est pas occupée par la réception ; promeneurs, couples, peintres et vendeurs à la sauvette vont et viennent à leur gré. Plusieurs groupes de badauds tendent le coup par-dessus une haie pour épier les invités de marques et les personnalités de la cité.

Quelques personnalités assistant au Duel :

Andreï Orpovitch, Grand-maître forgeron et membre de la société des explorateurs ;

Fleurys *«Pointe-d'acier»*, responsable de la Guilde des Spadassins en ville, grand épéiste aux origines inconnues ;

Salvatore Capellini, peintre vodacci venu immortaliser l'événement ;

Pierre Laroche, journaliste montaginois ;

Maximus Hermund, fils d'une riche famille et séducteur invétéré.

5 Voir le livret sur les Personnalités de Théah, ici

ACTE DEUX

Où l'on découvre que le maître d'arme français ne pourra combattre

La réception se déroule dans une bonne humeur et les discutions vont bon train. Si les personnages sont attentifs ils apercevront le duelliste vodacci occupé à savourer les compliments et les encouragements de la gent féminine mais s'ils cherchent **Ramuz**, ils ne l'apercevront pas.

Un personnage attentif remarquera une jeune femme nerveuse, discuter à la table du comité d'arbitrage. Elle apprend aux juges que son père est souffrant et ne pourra certainement pas se présenter au duel. La réponse des organisateurs est sans appel : l'absence du bretteur entraîne une victoire par forfait pour son adversaire. Cependant ce qui les gêne le plus, c'est l'absence d'un grand affrontement, certains invités de marque sont venus de loin pour assister à ce combat.

Les personnages devraient intervenir afin de rassurer la demoiselle et peut-être lui proposer de l'aide. **Juana** expliquera que son père, le maître d'armes **Gustave Ramuz**, est tombé gravement malade cette nuit alors qu'il passait la nuit à son hôtel (**Forkel** est à l'origine de cette fièvre). Fougueuse et téméraire, elle est prête à représenter son père face à **Grabini**. Les personnages pourront l'aider à convaincre les juges arguant de quelques remarques judicieuses : *« Imaginez-vous dire à toute cette foule que le duel n'a pas lieu? ».* Les personnages peuvent également présenter **Juana** à Grabini qui, très compréhensif, ne verra pas d'inconvénient à affronter la fille même s'il eût préféré se mesurer au père.

Le duel devrait donc avoir lieu, reste à la remplaçante à se préparer. **Juana** partira en courant à l'hôtel annoncer à son père la nouvelle et prendre son équipement. Si les personnages proposent de l'accompagner ou de la conduire, ils font alors la connaissance de **Gustave** qui les remerciera de leur aide mais leur avouera son inquiétude (quand **Juana** sortira de la chambre pour prendre son arme et sa tenue), sa fille est une bretteuse confirmée mais sont tempérament explosif lui fait faire des erreurs. Il les charge donc de l'encourager et de l'épauler pendant la rencontre.

Remarque : Il est possible que les joueurs essayent de guérir Gustave. Cela ne sera possible que par des voies magiques. Nul médicament ne peut le rétablir en si peu de temps… Si les joueurs y parviennent avant le début du duel, Gustave peut alors y participer (cela ne nuit pas à la suite du scénario).

Juana et son escorte devraient ensuite regagner les jardins pour le duel. C'est là que les choses se compliquent. **Forkel** a placé deux sbires dans l'hôtel pour veiller à ce que Ramuz y reste consigné. Ils occupent la chambre voisine d'où ils filtrent toutes les conversations. Ils vont donc tout mettre en œuvre pour empêcher la jeune femme d'arriver à l'heure pour le duel, ou plus subtil mais plus difficile, légèrement blesser la bretteuse pour la pénaliser lors du duel.

Voici quelques idées :

(Gardez à l'esprit que ces événements doivent ressembler à des accidents, Forkel ne voulant pas attirer l'attention)

- déguisé en groom, l'un des deux sbires renverse un plateau sur **Juana**, ou percute le groupe avec un chariot à bagages (cela pourrait occasionner une légère douleur à la cuisse absolument pas dangereuse en soi mais pénalisante peu avant un duel) ;

- Ils dépasseront le groupe avec leur attelage et feindront l'accident (*« les chevaux se sont emballés, mes seigneurs »*) ;

- Si possible, ils tenteront de dérober l'équipement de **Juana** (par exemple, si les joueurs la laissent dans un véhicule, sans surveillance).

Estimez la rapidité avec laquelle ils gèrent ces contretemps fâcheux pour déterminer l'heure à laquelle ils rejoignent les jardins. Dans tous les cas, il leur faut arriver avant que **Grabini** ne soit déclaré vainqueur...

Remarque : Si les joueurs arrivent trop tard, il y aura du grabuge, la foule mécontente fera un scandale et gageons que les joueurs arriveront à proposer une solution pour calmer ce public ; comme un duel entre **Juana** et **Pierro**…

ACTE TROIS

Où le duel tant attendu tourne court, interrompu par une explosion

Le duel se déroule sur une estrade construite pour permettre à tous de voir le duel. Ce combat débute donc sous les applaudissements disciplinés des invités. **Juana**, nerveuse malgré ses dires, se jettera tout de suite dans la mêlée, attaquant sans relâche. Mais **Grabini** ne sera pas déstabilisé par ces assauts répétés.

Le duel a lieu en sept touches gagnantes, il est bien entendu interdit de tuer son adversaire. Décrivez les premiers échanges comme bon vous semble. Mais très rapidement, une explosion envoie les deux combattants au sol ! Elle (l'explosion) est accompagnée d'un dégagement de fumée conséquent et sème la panique dans l'assemblée.

Des cris retentissent, des gens se précipitent sur les bretteurs pour les aider, les jardins sont abandonnés à un chaos sans nom pendant de longues minutes, au bout desquelles les esprits se calment. Plus de peur que de mal, mais les dégâts n'en sont pas moins conséquents, en effet les récompenses ont disparu et, bien sûr, personne n'a rien vu...

ATTENTION : décrivez la scène, comme si la vie des bretteurs était menacée, les joueurs ne doivent pas penser que les cibles sont les armes.

Le pauvre **Capellini**, placé aux premières loges pour immortaliser les bretteurs dans l'élégance de leur « danse », ne s'en sort pas indemne : il souffre d'une épaule démise et de nombreuses écorchures.

De son coté, **Laroche**, se mêle au Guet pour entendre les témoignages. Il surprendra l'éventuelle conversation des personnages et les prendra en filature, si ces derniers semblent décidés à mener une enquête. Des personnages méfiants se devineront suivis et un face-à-face est possible. Le journaliste prétendra abandonner mais continuera son travail, coûte que coûte.

Quant aux 2 bretteurs : ils ont été blessés dans l'explosion qui a eu lieu sous leurs pieds, rien de grave heureusement. Mais de prime abord les apparences semblent indiquer qu'ils étaient ciblés…

Marcus Filippi, auteur de ce vol qui s'est parfaitement déroulé selon son plan, regagne tranquillement sa chambre à l'Est de la ville.

Forkel, aussi surpris que le plus innocent des invités, rentre d'un pas rageur à l'hôtel où l'attendent ses sbires, puis les envoie enquêter pour réfléchir au calme sur la suite des évènements.

Si les personnages interrogent les propriétaires des objets voici ce qu'ils pourront apprendre :

- C'est **Grabini** qui a demandé à **Ramuz** de mettre la rapière en jeu, mais il ne semble pas trop savoir pourquoi. Si l'on

insiste, il sera irritable et de mauvaise compagnie (il est toujours désagréable de reconnaître que l'on a agi sans savoir pourquoi). Avec vraiment beaucoup de tact et de patience, il sera possible d'avoir une vague description de la personne qui lui a soumis l'idée. **SAUF**, si vous faites de **Forkel** un sorcier Menté. Dans ce cas Grabini ne se souvient de rien.

- **Ramuz** pourra raconter ce qu'il sait de l'histoire de l'épée, mais ignore la présence de l'artefact Syrneth dans la lame. Pour expliquer la légère (et j'insiste sur légère) « verdoyance » il ne pourra qu'avouer son incompétence en matière de forge, mais imagine une technique secrète pour incruster de la poussière d'émeraude.

- Si **Orpovitch** est interrogé à ce sujet, il pourra indiquer avoir repéré la présence d'un objet Syrneth dans l'arme (la garde)…

- **Grabini** comptait éventuellement vendre la lame. D'ailleurs un acheteur l'avait déjà contacté, mais il ne se rappelle plus du nom...

En inspectant la scène du vol, il est possible de trouver les informations suivantes

- Sous l'estrade, se trouvent des petits bouts de papier à moitié brulés qui semblent, après enquête en ville ou puzzle intensif, représenter une affiche d'une pièce de théâtre. D'autre part, avec des compétences en explosif voir armes à feu, il sera possible de comprendre qu'il s'agit de bourres utilisées pour l'explosif.

- Toujours avec des compétences en explosif ou en interrogeant un expert, il sera possible d'apprendre que le but de la bombe était de faire beaucoup de bruit mais surtout de la fumée (la zone a été littéralement couverte d'un brouillard noirâtre en quelques secondes) et non pas de blesser.

- Une corde, qui ne se trouvait pas là avant, passe par-dessus l'estrade et le présentoir des armes. Cette corde relie 2 arbres dans un angle descendant. Il s'agit d'une tyrolienne utilisée par le voleur pour subtiliser les armes et s'enfuir rapidement, sans avoir à passer près des juges et gardes (en fait il est passé au-dessus du public à vive allure, voir ci-dessous).

- En interrogeant le public : certains spectateurs (dans l'alignement de la corde) ont senti juste après l'explosion[6] un vif courant d'air (la flèche et la corde) au-dessus d'eux, suivi d'une masse sombre, volant littéralement au-dessus de leur tête (le voleur). En effet, le voleur a utilisé cette corde fraîchement tendue comme tyrolienne…

- En interrogeant certains membres du staff : Il a été demandé à un homme de s'écarter de l'estrade, juste avant le début du combat. Le juge ou membre d'une école se souvient avoir senti une drôle d'odeur, mais il a pensé que c'était la pipe de l'homme. La description correspond à **Filippi** qui est venu allumer la mèche avec sa pipe, l'odeur sentie était celle de la mèche se consumant et non celle du tabac. De plus, certains spectateurs auront aperçu des hommes louches tentant d'être discrets, mais scrutant scrupuleusement les lieux voire même interrogeant des gens (mais uniquement après l'explosion) ; il s'agit des hommes de Forkel.

Il ne sera pas possible de retrouver le mystérieux homme dans le parc et encore moins à l'extérieur, même si plusieurs personnes pourront affirmer l'avoir vu. Il serait même intéressant de faire connaître ce personnage et sa psychologie en décrivant quelques anecdotes *via* des spectateurs (une gente dame courtisée, une discussion passionnée sur la valeur des armes, *etc.*). Si l'un des joueurs est une

[6] Marcus Filipi avait fixé et calibré une arbalète dans un arbre pour viser la cible même dans la fumée.

jolie femme, il est possible que **Marcus Filippi** ait tenté de jeter son dévolu sur elle.

ATTENTION : *Toutes ces informations sont présentées ici, mais ne doivent pas être données à la suite, ni même forcément la première journée.*

ACTE QUATRE

Où Filippi commet des erreurs pendant que du monde enquête sur lui.

Les propriétaires

Grabini et **Ramuz** sont sincèrement ennuyés par la disparition de leurs armes et tenteront de répondre aux questions des PJs. Cependant, Grabini semble plutôt désinvolte, quand au vol (il s'agit d'une fausse piste, c'est tout simplement dans sa nature). Quand à Ramuz il est plus inquiété par l'état de sa fille blessé dans l'explosion.

L'erreur de Filippi

Filippi a aperçu **Juana** dans les jardins ; la beauté et le caractère de la jeune femme lui ont fait forte impression. Il va donc se rendre à l'hôtel en fin d'après-midi pour la rencontrer. Il tentera de l'inviter mais ne réussira qu'à obtenir un bref rendez-vous dans un salon de thé… Si **Juana** est questionnée sur un homme correspondant à la description de *« l'homme à la pipe »*, elle pourra dire qu'il se nomme Marcus Filippi. Elle dira que l'homme l'a approchée juste avant son combat pour l'encourager et lui proposer un rendez-vous. Si elle est un peu plus interrogée, elle pourra dire qu'il travaille dans un théâtre. Mais elle ne sait ni lequel, ni où habite Marcus.

Remarque : Comme dit ci-dessus, un Personnage féminin peut être la cible de son charme. Il peut aussi s'agir de n'importe quelle autre PNJ.

Le Vilain de l'histoire

Pendant ce temps, **Forkel** fulmine et met tout en œuvre pour retrouver le voleur. Ses hommes vont donc interroger beaucoup de personnes tout comme les PJs ; à ce sujet, l'information circulera que 3 groupes et un individu seul enquêtent (le Guet, les PJs, les hommes de Forkel et le journaliste **Laroche**).

ATTENTION : à vous de voir les interactions que cela peut provoquer : entraide, affrontement, bâtons dans les roues…

Pendant ce temps-là

Laroche enquête. Alors en planque dans le hall de l'hôtel, il écoutera les conversations des joueurs avec **Juana** et partira immédiatement à la recherche de ce théâtre. En chemin, il se fera « gentiment » interroger par **Forkel** et ses hommes qui suivront à leur tour cette piste *(à moins qu'ils ne la suivent déjà ou se lancent sur la piste du receleur, voir plus bas).*

Remonter la piste vers le théâtre

Avec des morceaux de la bourre et de la patience, il sera possible de reconstituer un morceau un peu plus grand, laissant apparaître le mot **Cavalli, Francesco** de son prénom, c'est l'auteur de l'opéra (*la Calisto*) qui a été joué dans le théâtre *StApolinaire*.

Une fois le théâtre trouvé, s'ils n'ont pas la description de Marcus, les PJs pourront apprendre que 2 personnes maîtrisent la poudre pour les effets de scènes : **Marcus Filippi** et **Ekaterina Sergueïevna**. Et naturellement, en enquêtant, seul Marcus sera introuvable.

Retrouver Marcus

Chez lui, il sera possible d'y trouver des informations sur les armes et des plans griffonnés du parc (restes de ses cogitations pour trouver le meilleur stratagème). Mais aussi différents prototypes de fumigène dans son laboratoire (attention de ne rien toucher, certaines créations pourraient exploser !).

L'indice important *à trouver pour continuer l'enquête se trouve sur les plans.* Sur certains le prénom **Sven** et griffonné *(avec comportementalisme ou calligraphie un PJ pourra comprendre que Marcus était en train de penser à lui et que cela avait un rapport avec le vol).* Avec ou sans compétence, comprendre pourquoi il a inscrit ce nom sur plusieurs papiers ne change rien au fait que les joueurs auront certainement envie de trouver le Sven en question. Il ne leur reste plus qu'à interroger l'entourage de Marcus…

Sven dit *« le prince »* est en fait un receleur. Proche de Marcus, il s'occupe de revendre les objets volés.

Si les joueurs se disent que le voleur va certainement revendre les armes et tentent alors de trouver le réseau de revente (et vu la valeur des objets, il ne s'agit pas d'un petit réseau), il sera possible de retomber de cette manière sur **Marcus**. En effet, ce dernier est bien connu dans le milieu de la ville concernée et avec de la patience, des moyens (intimidation et/ou argent) et des contacts dans le milieu (ce qui sera certainement le plus gros problème des joueurs), il sera possible d'avoir le nom du receleur de Marcus : **Sven *« le prince »***. Si en plus ils apportent le nom de Sven, ils auront vite fait de trouver le nom de Marcus Filippi et sa planque.

Je ne développe cependant pas plus cette approche de l'enquête qui permet tout autant de retrouver Marcus…

Note : Forkel a plutôt exploré cette piste et s'est fait passer pour un acheteur potentiel, se disant qu'au mieux, il obtiendrait l'arme sans qu'on ne puisse rien lui reprocher, au pire il trouverait le voleur pour lui faire payer son erreur. Les joueurs pourront l'apprendre si au court d'un affrontement avec des hommes de Forkel, ils pensent à les interroger.

Note bis : à ce sujet, pensez à opposer de temps en temps ces hommes de mains aux PJs.

Bref, peu importe le moyen, ils arriveront à trouver le lien entre Marcus et Sven et une fois ce dernier interrogé, ils pourront obtenir (de gré et surtout de force) l'adresse de la planque de son ami Marcus.

« Mes joueurs pédalent » (*aka « mes joueurs sont stupides »*, *aka « j'ai été trop rat sur les indices ! »*)

Pour sauver le scénario, il est encore possible de refaire parler de Marcus grâce à ses frasques amoureuses. Si vous le désirez, il est possible de tendre un piège au *don juan* en demandant à **Juana** de jouer le jeu la prochaine fois qu'il tentera de l'approcher. Encore une fois, *« l'appât »* peut être une PJ ou une autre PNJ. Enfin, Laroche peut être une source d'informations sans faille !

Si je fais le schéma des pistes, vous avez trois moyens de retrouver Marcus :

1. L'affiche jusqu'au théâtre. Du théâtre à chez lui où se trouvent ses plans. Des plans à un certain Sven. Puis de **Sven** à la planque de **Marcus**.

2. En interrogeant les Hommes de **Forkel** qui disent chercher un receleur nommé Sven. Puis de Sven à la planque de Marcus.

3. Enfin, il est possible de piéger Marcus par un rendez-vous galant avec (a priori) **Juana**.

Bref, cela fait pas mal de moyens de retrouver le voleur !

ACTE CINQ

Où tout le monde rend visite à Marcus, dans son refuge, par une belle nuit étoilée.

S'il existe un fleuve dans la ville sélectionnée, le refuge est une péniche, sinon il s'agit d'une auberge excentrée dans un quartier animé.

La nuit est douce et les habitants profitent d'une superbe lune pour se promener. L'embarcation/appartement est de taille moyenne et visiblement occupée, si on en juge par la lumière des lampes à huile qui filtrent à travers les volets en bois. Sur le pont/hall d'entrée, les personnages découvriront deux sbires de **Forkel**, allongés à même le pont supérieur, perdus dans un coma étrange : un médecin notera que les deux hommes ne présentent aucune trace de coups (à moins qu'ils aient été blessés durant la journée). **Markus** les a neutralisés avec un somnifère volatile.

La porte qui mène à l'intérieur du bateau est fermée à clef. Seule une oreille exercée entendra le bruit d'une conversation : Filippi et Forkel sont en pleine discussion. Crocheter la serrure est aisé mais pénétrer sans bruit dans la péniche est une prouesse plus délicate. En cas d'échec, les deux hommes se cacheront, d'un commun accord, pour disposer des intrus... Si les personnages sont discrets, ils pourront s'approcher suffisamment pour écouter la conservation des deux hommes.

La discussion entre Filippi et Forkel

Forkel propose à Filippi de garder *Fedeltà* et de lui donner *Emeraldas*, mais Filippi, loin d'être idiot se doute que l'épée est plus précieuse. Forkel propose de l'argent ou laisse entendre qu'il pourrait avertir les autorités de l'identité du voleur.

En fait, la discussion est un prétexte pour occuper Filippi. Pendant ce temps **Sylzarin**, l'homme de confiance de Forkel, en profite pour encercler la maison avec des brutes, prêt à bondir.

Au bout de quelques minutes, Forkel feindra de regretter le refus de Filippi de lui concéder l'objet et prendra congé. C'est à ce moment que les hommes de mains attaqueront.

Si les joueurs agissent vite, ils pourront neutraliser les hommes et sauver Marcus (qui n'est pas un mauvais bougre, juste un voleur). Peut être que Forkel aura le temps de prendre *Emeraldas*, emmaillotée dans un drap, ce qui sera l'occasion d'une poursuite sur les quais/toits, au beau milieu des passants et des patrouilles du guet.

Remarque : Pierre Laroche, qui devrait se trouver sur les lieux un petit peu avant les personnages, assiste à l'arrivée de Forkel sur la péniche. S'il se fait prendre, il se fera oublier.

Note : si vous considérez que **Forkel** maitrise la *Mente*, à vous d'arranger les évènements en fonction. Cependant, il hésite à utiliser ses pouvoirs, il est au courant de son très lointain héritage vodacci et ne souhaite pas attirer l'attention des sorcières de la destinée…

ACTE SIX

Où une journée bien remplie (a priori) prend fin

Si les joueurs récupèrent les objets et les ramènent à leurs propriétaires, ces derniers en seront ravis. **Ramuz** ira même jusqu'à leur offrir *Emeraldas*. Les deux escrimeurs organiseront une rencontre amicale, les personnages y seront bien sûr les invités d'honneur.

Si les joueurs arrivent trop tard, ou si **Forkel** s'enfuit avec l'épée, il gagne la bataille. Mais vous disposez alors d'une bonne base pour un nouveau scénario. Pierre **Laroche**, présent mais caché sur le quai pourrait décrire et même donner le nom de Forkel (il a enquêté sur les gens de l'hôtel) aux personnages. Cela constituerait une bonne piste pour partir à la recherche de l'Artefact…

FIN